

2 ► CAULDRON II
© Palace Software 1986

Wo einst das
Winzige Bauernhaus stand
Verkleinert ein mächtiges Schloss
Den Waldbestand.

Und dort drin
Im hoechsten Turm
Waltet die Hexenkoenigin
Ihre grosse Macht im Sturm

Das Boese regiert
Im ganzen Land
Mit Geistern und Scheusalen
Hand in Hand

Ihre Feinde
In der Nacht vernichtet
Bleibt doch einer
Der alles rettet

Ein Kuerbis-Krieger
Tapfer und gut
Ueberlebt als Letzter
Des Waldes Brut

So geh' hin mit Eile
Die Treppe erklimm
Eine Locke schneide
Vom Haar der Zauberin

Dann such' den schwarzen Kessel
Und koche einen Spruch
Der alles wandelt um

Dann sieht der alte Drache
Ihren Fehlschlag ein
Und Deine Rache
Soll vollkommen sein.

3 ► WHO DARES WINS II
© Alligata Software 1985

3 Leben

8 Schlachtfelder
SPIELPLAN:

Zu Beginn des Spiels haben Sie ein Gewehr und 5 Handgranaten. Machen Sie sich auf den Weg in das vom Feind besetzte Gebiet, wo die gegnerischen Bataillone in den besetzten Staedten und deren Umgebungen verschanzt sind. Die Besatzungsmacht hat sich in Kasernen formiert, wo Gefangene ihrer patriotischen Streitmacht gehalten werden. Dringen Sie zur ersten feindlichen Kaserne vor, wobei Sie Scharfschuetzen und andere Hindernisse vermeiden, bis Sie vor der Mauer des Lagers stehen, und Verteidigungstruppen gegen Sie antreten. Rotten Sie die Verteidiger aus, und Sie erhalten Zutritt zum naechsten Sektor des feindlichen Terrains, um ein anderes Gefangenlager zu finden. Aber seien Sie vorsichtig, das Terrain ist anders, mit neuen Gefahren. Und so geht Ihr Kampf weiter, bis Sie die letzte Kaserne im 8. Terrain erreichen. Hier sollte der Sieg eigentlich der Ihre sein, aber Sie erfahren, dass Ihre Verstaerkung das zuerst eroberte Gebiet nicht halten kann. Und so ist es an Ihnen, die vom Feind wiedergewonnenen Gebiete erneut zu erobern. Diesmal ist der Feind Ihrer Tapferkeit auf die Schliche gekommen, und die Gefechte werden heftiger, die Gefahren listiger.

HINWEIS:

Ihre Granaten werden aus wahllos versteckten Munitionskisten ersetzt. Retten Sie einen Gefangenen vor der Hinrichtung, erhalten Sie einen hohen Bonus.

BESONDERHEITEN UND HINDERNISSE

Alles was Sie in einer "echten" Kampfzone erwarten. Sie auf die Gefahren aufmerksam zu machen, wurde das Gleichgewicht der "Kampfmaschine", die Sie geworden sind, zerstoren.

Punkte fuer Besonderheiten:

Einen Gefangenen retten – **800 Punkte**
Eine Handgranate auf ein Haus werfen – **250 Punkte**
Sie erhalten einen neuen Mann bei – **10 000, 30 000, 50 000 und alle 20 000 Punkte**

BEWEGUNGEN:

Nur Joystick
Gewehrfeuer – Druecken Sie **FEUER** wiederholt und schnell
Granate werfen – Druecken Sie **FEUER** anhaltend.

17 Waffen

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

Waffensysteme

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

Umschalten auf einen Droid

Bestimmen Sie Ihren Zieldroid, zentrieren Sie Ihren Joystick und halten Sie den Feuer-Knopf nieder. Ihre Bildschirmdarstellung wechselt die Farbe. Halten Sie Ihr Feuer und rammen Sie Ihr Ziel. Beim Umschalten muessen Sie die Mikroschaltung Ihres Ziels kontrollieren, indem Sie mit Hilfe Ihrer Pulsierer wenigstens 7 der 12 Vierecke des Zentralbalkens in Ihre Farbe wechseln. Sie haben ein Paar Sekunden um Ihren Joystick nach links oder rechts zu bringen, um die Seite, die Sie benutzen wollen, zu bestimmen. Ihr Ziel benutzt die andere Seite um Sie abzuwehren.

Verbinden und Farbwechsler

Bestimmen Sie Ihre Pulsierer an den Leitungen entlang, und aktivieren Sie sie, indem Sie den Feuer-Knopf benutzen. Vermeiden Sie **Terminierer**, **Verbinder** und **Farbwechsler**. Zielen Sie statt dessen auf **Splitterer** und **Auto-pulsierer**.

Umschalten fuehrt letztlich zur Vernichtung Ihres gegenwaertigen Wirtes.

Sind Sie also nicht erfolgreich, kehren Sie zum 001 Beeinflusser zurueck, es sei denn, sie hatten keinen Wirt, denn dann verlieren Sie das Spiel.

Wechsel der Decks

Finden Sie einen Aufzug der als ein bunter Kreis auf dem Deck dargestellt wird. Halten Sie Feuer um die Schiffs-Seitenansicht zu bestimmen, und dann gehen Sie rauf oder runter. Zum Verlassen muss Feuer gedrueckt werden.

Konsolenzutritt

Finden Sie eine Konsole und halten Sie Feuer. Mit Hilfe von rauf/runter bestimmen Sie eine Option, und mit Feuer erscheint sie; Ihr Robotersymbol Zurueck zum Spiel
Zweifel am Roboter Zugang zur Droid Datei erlangen
Deckansicht Die gesamte Deckansicht sehen
Seitenansicht Seitenansicht des Raumschiffes sehen

17 Waffen

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

17 Waffen

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

4 ► PARADROID
© 1985 Hewson Consultants

17 Waffen

Es wird berichtet, dass die Droid Besatzung eines galaktischen Transporterraumschiffes sich gegen Ihre Herren aufgelehnt hat. Ein Droid "Beeinflusser" wurde an Bord des Transporters gebeamt, und Ihnen wurde befohlen, mit dessen Hilfe die aufstaendische Besatzung zu vernichten. Mit dem Beeinflusser kann man Droide Schiessen und rammen, oder man kann Zeitweise einen Droid uebernehmen und seine Energie und Waffen steuern. Von Zeit zu Zeit kann die Anwesenheit Ihres Beeinflussers eine Droid-Gruppe derart verwirren, dass sie sich gegenseitig angreifen. Die Staerke eines Droid ist an seiner laufenden Nummer zu erkennen. Je hoeher die Nummer, je groesser seine Staerke. Ihr Beeinflusser hat die Nummer 001, d.h. er ist nicht besonders stark. Wird er vernichtet, verlieren Sie das Spiel.

Waffensysteme

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

Umschalten auf einen Droid

Bestimmen Sie Ihren Zieldroid, zentrieren Sie Ihren Joystick und halten Sie den Feuer-Knopf nieder. Ihre Bildschirmdarstellung wechselt die Farbe. Halten Sie Ihr Feuer und rammen Sie Ihr Ziel. Beim Umschalten muessen Sie die Mikroschaltung Ihres Ziels kontrollieren, indem Sie mit Hilfe Ihrer Pulsierer wenigstens 7 der 12 Vierecke des Zentralbalkens in Ihre Farbe wechseln. Sie haben ein Paar Sekunden um Ihren Joystick nach links oder rechts zu bringen, um die Seite, die Sie benutzen wollen, zu bestimmen. Ihr Ziel benutzt die andere Seite um Sie abzuwehren.

Verbinden und Farbwechsler

Bestimmen Sie Ihre Pulsierer an den Leitungen entlang, und aktivieren Sie sie, indem Sie den Feuer-Knopf benutzen. Vermeiden Sie **Terminierer**, **Verbinder** und **Farbwechsler**. Zielen Sie statt dessen auf **Splitterer** und **Auto-pulsierer**.

Umschalten fuehrt letztlich zur Vernichtung Ihres gegenwaertigen Wirtes.

Sind Sie also nicht erfolgreich, kehren Sie zum 001 Beeinflusser zurueck, es sei denn, sie hatten keinen Wirt, denn dann verlieren Sie das Spiel.

Wechsel der Decks

Finden Sie einen Aufzug der als ein bunter Kreis auf dem Deck dargestellt wird. Halten Sie Feuer um die Schiffs-Seitenansicht zu bestimmen, und dann gehen Sie rauf oder runter. Zum Verlassen muss Feuer gedrueckt werden.

Konsolenzutritt

Finden Sie eine Konsole und halten Sie Feuer. Mit Hilfe von rauf/runter bestimmen Sie eine Option, und mit Feuer erscheint sie; Ihr Robotersymbol Zurueck zum Spiel
Zweifel am Roboter Zugang zur Droid Datei erlangen
Deckansicht Die gesamte Deckansicht sehen
Seitenansicht Seitenansicht des Raumschiffes sehen

17 Waffen

Es wird berichtet, dass die Droid Besatzung eines galaktischen Transporterraumschiffes sich gegen Ihre Herren aufgelehnt hat. Ein Droid "Beeinflusser" wurde an Bord des Transporters gebeamt, und Ihnen wurde befohlen, mit dessen Hilfe die aufstaendische Besatzung zu vernichten. Mit dem Beeinflusser kann man Droide Schiessen und rammen, oder man kann Zeitweise einen Droid uebernehmen und seine Energie und Waffen steuern. Von Zeit zu Zeit kann die Anwesenheit Ihres Beeinflussers eine Droid-Gruppe derart verwirren, dass sie sich gegenseitig angreifen. Die Staerke eines Droid ist an seiner laufenden Nummer zu erkennen. Je hoeher die Nummer, je groesser seine Staerke. Ihr Beeinflusser hat die Nummer 001, d.h. er ist nicht besonders stark. Wird er vernichtet, verlieren Sie das Spiel.

Waffensysteme

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

Umschalten auf einen Droid

Bestimmen Sie Ihren Zieldroid, zentrieren Sie Ihren Joystick und halten Sie den Feuer-Knopf nieder. Ihre Bildschirmdarstellung wechselt die Farbe. Halten Sie Ihr Feuer und rammen Sie Ihr Ziel. Beim Umschalten muessen Sie die Mikroschaltung Ihres Ziels kontrollieren, indem Sie mit Hilfe Ihrer Pulsierer wenigstens 7 der 12 Vierecke des Zentralbalkens in Ihre Farbe wechseln. Sie haben ein Paar Sekunden um Ihren Joystick nach links oder rechts zu bringen, um die Seite, die Sie benutzen wollen, zu bestimmen. Ihr Ziel benutzt die andere Seite um Sie abzuwehren.

5 ► STRIKE FORCE COBRA
© 1986 Piranha

17 Waffen

Am Rande der Vernichtung
Die Zeit ist die nahe Zukunft. Die Welt wird durch eine erschreckende nukleare Erpressung bedroht. Ein schlechtes kriminelles Genie, bekannt nur als der Feind, hat ein Computersystem, das die weltbesten Verteidigungscomputer kontrollieren kann. Sollte er sein kompliziertes Programm laufen lassen, wuerde eine sofortige nukleare Katastrophe ausgelost. Sollte die Welt seinem Streben nach absoluter Macht nicht nachgeben, wird er sie vollkommen vernichten!
Um das System zu entwickeln, verschleppte der Feind die besten Computerwissenschaftler, und zwang sie unter Androhung unumsehlicher Folter fuer seine Zwecke zu arbeiten. Nun wollen diese Experten, die in der labyrinthartigen Festung des Feindes gefangen gehalten werden, alles tun, um die Macht des Feindes zu vernichten. Jeder kennt eine der geheimen Codeziffern, die die Tueren des Hauptcomputerraumes der Festung oeffnen. Angesichts der Alternative Vernichtung oder Knechtschaft, haben die Weltmaechte sich fuer den Kampf entschieden. Sie haben die Elitekampfruppe, Codename COBRA, geschaffen. Die Auslese der weltbesten Spezialtruppen wurden in einer acht Mann starken Einheit zusammengebracht, die staerkste Kommandogruppe aller Zeiten. Es ist Cobras Auftrag, in die Festung des Feindes einzudringen, die komplizierten Verteidigungen zu bezwingen und den Hauptcomputer des Feindes zu finden, anzugreifen und zu vernichten. Der Erfolg ist abhaengig von schnellen Reaktionen, offenem Mut und guter Planung. Sobald Cobras Angriff beginnt, ist der Feind gewarnt und sein toedliches Computerprogramm beginnt zu laufen. Der Count-down zur Vernichtung beginnt...

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

Einsetzungsberechnung

Das Alliierte Oberkommando hat entschieden, dass die besten Erfolgschancen in einem Angriff von vier Cobramitgliedern zu finden sind. Es ist an Ihnen, aus den acht Ihre Gruppe zu bestimmen. Begrenzte Information des Inneren der Festung kann erhalten werden, aber wir wissen, dass es aus vier Ebenen besteht und mit automatischen Waffensystemen, elektronischen Fallen, Mord-Robotern und menschlichen Wachen verteidigt wird. Um diese zu ueberleben und andere Hindernisse zu bezwingen, muss die Gruppe eng zusammenarbeiten.

Bewegungen

Cobra Kaempfer sind sehr behende, aber Tauchen, Springen und Kriechen ermueden sogar diese hochgeschulten Fachleute. Wenn Sie sie zu sehr fordern, werden sie von Zeit zu Zeit auf eine Atempause bestehen. Jeder Kaempfer kann mit Hilfe der DFGVB und HJKNM Tastengruppen in vier verschiedene Richtungen bewegt werden.

Steuerungen

Das Programm kann mit der astatur oder einer Kombination von Tastatur und Joystick gesteuert werden. Der Bildschirm gibt Ihnen folgende Information:
1. Die geheimen Ziffern des Schlosses zum Computerraum werden auf der DLB-Bildkonsole, unten links, dargestellt.
2. Die verbleibende Lebenskraft jedes Gruppenmitglieds wird unten rechts dargestellt. Das Kommandomitglied, das gerade gesteuert wird, ist erhellt.
3. Der Count-down zur Vernichtung wird unten rechts dargestellt.

GRANATE WERFEN

E, R, T, Y, U, I oder O und F3
Bevor die Granate losgelassen wird, kann die Wurflhoehe mit Hilfe der Richtungstasten eingestellt werden. Rueckwaerts bedingt einen hohen Wurf. Vorwaerts wirft die Granate auf den Boden.

Kombinierte Bewegungen

Wenn Sie mit den Steuerungen ueben, wird es Ihnen bald gelingen, die Kaempfer waehrend sie tauchen zu drehen und wenden. In einigen Situationen werden Sie diese Fertigkeit brauchen. Das Tauchen dueth ein Fenster ist manchmal ein guter Einfall und manchmal toedlich!

Wahl der Steuerung

Jedes Cobramitglied kann einzeln gesteuert werden. Man kann zu jeder Zeit die Steuerung auf ein anderes Mitglied verlegen. Die Zahltasten 1 bis 4 bestimmen das Mitglied, das Sie steuern. 5 gibt Ihnen zu jeder Zeit einen Statusbericht.

Speichern eines Spiels

Strike Force Cobra ist ein langes Spiel, so kann es sein, dass Sie ein laufendes Spiel SPEICHERN, oder ein altes LADEN wollen. Um zu SPEICHERN, druecken Sie 5 fuer einen Statusbericht, und legen Sie eine neue Kassette ein. Starten Sie die Aufnahme und druecken Sie CTRL S um zu SPEICHERN.

Umschalten auf einen Droid

Bestimmen Sie Ihren Zieldroid, zentrieren Sie Ihren Joystick und halten Sie den Feuer-Knopf nieder. Ihre Bildschirmdarstellung wechselt die Farbe. Halten Sie Ihr Feuer und rammen Sie Ihr Ziel. Beim Umschalten muessen Sie die Mikroschaltung Ihres Ziels kontrollieren, indem Sie mit Hilfe Ihrer Pulsierer wenigstens 7 der 12 Vierecke des Zentralbalkens in Ihre Farbe wechseln. Sie haben ein Paar Sekunden um Ihren Joystick nach links oder rechts zu bringen, um die Seite, die Sie benutzen wollen, zu bestimmen. Ihr Ziel benutzt die andere Seite um Sie abzuwehren.

Verbinden und Farbwechsler

Bestimmen Sie Ihre Pulsierer an den Leitungen entlang, und aktivieren Sie sie, indem Sie den Feuer-Knopf benutzen. Vermeiden Sie **Terminierer**, **Verbinder** und **Farbwechsler**. Zielen Sie statt dessen auf **Splitterer** und **Auto-pulsierer**.

Umschalten fuehrt letztlich zur Vernichtung Ihres gegenwaertigen Wirtes.

Sind Sie also nicht erfolgreich, kehren Sie zum 001 Beeinflusser zurueck, es sei denn, sie hatten keinen Wirt, denn dann verlieren Sie das Spiel.

Wechsel der Decks

Finden Sie einen Aufzug der als ein bunter Kreis auf dem Deck dargestellt wird. Halten Sie Feuer um die Schiffs-Seitenansicht zu bestimmen, und dann gehen Sie rauf oder runter. Zum Verlassen muss Feuer gedrueckt werden.

Konsolenzutritt

Finden Sie eine Konsole und halten Sie Feuer. Mit Hilfe von rauf/runter bestimmen Sie eine Option, und mit Feuer erscheint sie; Ihr Robotersymbol Zurueck zum Spiel
Zweifel am Roboter Zugang zur Droid Datei erlangen
Deckansicht Die gesamte Deckansicht sehen
Seitenansicht Seitenansicht des Raumschiffes sehen

17 Waffen

Es wird berichtet, dass die Droid Besatzung eines galaktischen Transporterraumschiffes sich gegen Ihre Herren aufgelehnt hat. Ein Droid "Beeinflusser" wurde an Bord des Transporters gebeamt, und Ihnen wurde befohlen, mit dessen Hilfe die aufstaendische Besatzung zu vernichten. Mit dem Beeinflusser kann man Droide Schiessen und rammen, oder man kann Zeitweise einen Droid uebernehmen und seine Energie und Waffen steuern. Von Zeit zu Zeit kann die Anwesenheit Ihres Beeinflussers eine Droid-Gruppe derart verwirren, dass sie sich gegenseitig angreifen. Die Staerke eines Droid ist an seiner laufenden Nummer zu erkennen. Je hoeher die Nummer, je groesser seine Staerke. Ihr Beeinflusser hat die Nummer 001, d.h. er ist nicht besonders stark. Wird er vernichtet, verlieren Sie das Spiel.

Waffensysteme

Der Beeinflusser feuert leichte Zwillinglaser. Niedere Droidgruppen haben keine weiteren Waffen, aber hoehere Gruppen haben einfache oder starke Zwillinglaser. Zwei Arten von Kampfdroiden sind mit Zerbrechern ausgestattet, die alle Droide in deren Umgebung beschaedigen wenn sie gefeuert werden. Um zu feuern ohne sich schnell zu bewegen, gehen Sie in den Laser-Modus indem Sie einen Schuss in eine beliebige Richtung feuern und den Knopf niederhalten, damit Sie weiss bleiben. Lassen Sie den Joystick in der Mitte. Die Waffe kann nicht feuern, wird aber auch nicht entladen. Im richtigen Moment stossen Sie den Joystick in die gewuenschte Richtung um zu feuern. In gleicher Weise kann man beim Weglaufen hinter sich feuern, indem man den Knopf niederdrueckt und den Joystick schnell zurueckzieht. Ihre Triebkraft sichert Ihre Vorwaertsbewegung.

Umschalten auf einen Droid

Bestimmen Sie Ihren Zieldroid, zentrieren Sie Ihren Joystick und halten Sie den Feuer-Knopf nieder. Ihre Bildschirmdarstellung wechselt die Farbe. Halten Sie Ihr Feuer und rammen Sie Ihr Ziel. Beim Umschalten muessen Sie die Mikroschaltung Ihres Ziels kontrollieren, indem Sie mit Hilfe Ihrer Pulsierer wenigstens 7 der 12 Vierecke des Zentralbalkens in Ihre Farbe wechseln. Sie haben ein Paar Sekunden um Ihren Joystick nach links oder rechts zu bringen, um die Seite, die Sie benutzen wollen, zu bestimmen. Ihr Ziel benutzt die andere Seite um Sie abzuwehren.

OTHER GREAT COMPILATIONS FROM BEAU JOLLY

10 COMPUTER HITS 1, 2 & 3

RRP £9.95 (Cassette)

RRP £14.95 (Disk)

COMMODORE (Cassette/Disk)

SPECTRUM (Cassette)

BBC/ELECTRON (Cassette)

AMSTRAD (Cassette)

6 COMPUTER HITS 1, 2 & 3

RRP £14.95 (Disk)

AMSTRAD (Disk)

10 COMPUTER HITS 3

RRP £9.95 (Cassette)

LOCATION INDEX

Cassette Counter Setting

1. DANDY

2. CAULDRON II

3. WHO DARES WINS II

4. PARADROID

5. STRIKE FORCE COBRA

All rights of the producers and owners of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors nor liability for damage arising from its use. These programmes are sold in accordance with Beau-Jolly's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Press SHIFT/RUN STOP. Then press PLAY on tape. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use. If you encounter any problems in loading make sure the heads on your tape-deck are clean and the azimuth head alignment is okay. In cases of difficulty consult your dealer.

Disk Loading Instructions

Insert disk and type: LOAD "MENU", 8
The Press RETURN
When it has loaded type RUN and press RETURN. Then the menu appears. Press 1, 2 or 3 to load required game. Switch off and on and repeat above for each subsequent game.

1 DANDY

© Electric Dreams Software 1986

Hack, thrash and pillage your way to oblivion in 15 dungeons that descend into the heat and darkness of men's souls. Sheba, raw onions and knackwurst, 240lbs of screaming bloodlust. Thor, one Norwegian mother you don't mess with. Alone or together the challenge remains the same; grab the treasure and thrash the droves of nasties that are bent hell-ways to thrash you. Keep your energy up with any snacks you find and you may even come out alive. If you do and all the treasure has been collected you will be presented with a clue at the end of each set of dungeons. Collect the clues from all three dungeon loads and solve the riddle.

KEYBOARD CONTROLS

Player One

Space - Cast Spell* (1 player mode)
F - Cast Spell* (2 player mode)
R - Trade treasure for energy

Player Two

G - Cast Spell*
T - Trade treasure for energy
O - Pause Game

* Spells are cast randomly and either disorientate, paralyse or kill.

* One or two player options
* Select dungeon; play them in any order you like
* Trade treasure for energy
* Joystick or keyboard

2 CAULDRON II

© Palace Software 1986

Where once the
Tiny cottage stood
A mighty palace
Dwarfs the wood

And there within
The highest tower
The witch Queen yields
Her mighty power

A rule of evil
Cross the land
With Ghosts and gargoyle
Close at hand

Her enemies
Destroyed this night
Yet one remains
To get things right

A pumpkin warrior
Brave and good,
The last survivor
From the wood.

So go now swiftly,
Climb the stair
And cut a lock of
Witch's hair

Seek out then
The cauldron black
And brew a spell
To change things back

Then the hag
Will know defeat
And thy revenge
Will be complete.

3 WHO DARES WINS II

© Alligata Software 1985

GAMEPLAN

Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

NOTE: Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

FEATURES AND OBSTACLES:

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.

Feature points:

Save a prisoner - **800 points**
Land a grenade on house - **250 points**
Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

HOW TO MOVE:

Joystick only
Rifle Fire - Press **FIRE** repeatedly, rapidly
Launch Grenade - Press **FIRE** and hold down

HOW TO LOAD:

Switch machine OFF then ON Press **SHIFT, RUN STOP** keys together.

4 PARADROID

© Hewson Consultants 1985

It is reported that the Droid crew of a galactic space freighter have turned against their masters. A Droid 'Influence Device' has been beamed aboard the freighter and you have been ordered to use it to destroy the mutinous crew. With the Influence Device you can shoot or ram Droids or transfer temporarily to an individual Droid and direct its energy and armaments. Occasionally the presence of your Influence Device may sufficiently disturb groups of Droids to cause them to attack one another. The power of a Droid is reflected in its group serial number. The higher the number the greater the power. The Influence Device is numbered 001 reflecting its very low power. If it is destroyed you lose the game.

Weapon Systems

The Influence Device fires low power twin lasers. Lower classes of Droids have no additional weapons but the higher classes have single or twin high power lasers. Two types of Battle Droid are fitted with Disruptors which damage all Droids in the vicinity when fired. To fire without moving fast, enter laser mode by firing a shot in any direction and keep the button pressed so that you remain white. Leave the joystick centered. The gun cannot fire, but will not be discharged. At the required moment, jab the joystick in the required direction to fire. Similarly you can fire behind you whilst running away by pressing the button down and quickly jerking the joystick backwards. Your momentum will keep you moving forwards.

Transferring to a Droid

Decide on your target Droid, centre your joystick and hold down the fire button. Your screen representation will change colour. Continue to hold fire and ram the target. To transfer you must gain control of the micro-circuit of your target by using your Pulsars to set at least 7 of the 12 rectangles on the central bar to your colour. You have a few seconds to move your joystick Left or Right to select which side of the circuit to use. Your target uses the opposite side to fight back. Move your Pulsars up and down the wires and activate them using the fire button. Try to avoid **Terminators, Joiners** and **Colour Switchers**. Aim instead for **Splitters** and **Auto-Pulsars**. Transfer will result in the destruction of your current host. If unsuccessful, you return to the 001 Influence Device, unless you had no host in which case you lose the game.

Changing Decks

Find a lift shown as a coloured circle on the deck. Hold fire to select the ship side view and then move Up or Down. Press fire to leave.

Console Access

Find a console and hold fire. Use Up/Down to move to an option and press fire to select it.

Your robot symbol	- Return to game
Query robot	- Gain access to Droid data library
Deck Plan	- View entire deck plan
Side View	- View side elevation of ship

Droid Data Library

There are 24 different Droid types grouped into 9 classes on the ship and you may view data about any that are of lower rank than your current host. Use Up or Down to view each Droid in sequence. For further information on a particular type use Left or Right.

Small Scale Deck Plans

This screen shows the whole of the current deck and your position on it. Lifts, consoles and energise points are all shown.

Energy Status

Your energy status is shown by your rotation speed. When it falls low your symbol starts to flash and you should then seek to transfer to another Droid. Energy loss due to damage can be restored on an Energizer shown by flashing lights on the deck but your score falls whilst you do so.

Alert status

The alert status is shown on most decks and is normally green. If you destroy Droids quickly the status rises and you score more quickly.

Power Down

When the last Droid on a deck is eliminated the ship's computer shuts down the deck lights and you score bonus points.

Scoring

Ramming	10 x Droid class (1 to 8) 100 (class 9 only)
---------	---

Shooting/Transferring

	25 x Droid class (1 to 8) 250 (class 9 only)
--	---

Yellow/Amber/Red alert

	5/10/25 points per second
--	---------------------------

Deck/Ship clearance bonus

	500/2000 points
--	-----------------

Transfer failure

	-10 x Droid class (1 to 8) -100 (class 9 only)
--	---

Energise Penalty

	-5 points per second
--	----------------------

Convenience Keys

f1 - Colour mode (default)

f2 - Black and white mode

f5 - Increase music volume

f6 - Decrease music volume

After pressing RUN/STOP to pause

f1 - colour mode

f2 - Black and white mode

f7 - Animation ceases

f8 - Animation restarts

Cir/Home - Abandon Game

run/stop or fire - resume game

Pause mode is not selectable during transfer

5 STRIKE FORCE COBRA

© Piranha 1986

The Edge of Destruction

The time is the near future. The World is threatened with a terrifying nuclear blackmail. An evil criminal genius, known only as the Enemy, has a computer hacking system capable of taking control of the World's most powerful defence computers. He only has to run his complex program to trigger an instant nuclear holocaust. Unless the World yields to his demand for supreme power, he will destroy it totally! To develop the hacking system, the Enemy kidnapped top computer scientists and forced them to work for his evil ends under threat of fiendish torture. Now these experts, imprisoned in the Enemy's labyrinthine fortress, would do anything to help destroy their captor's power. Each knows one of the secret code digits necessary to get through the locked doors of the fortress's main computer room. Faced with the alternatives of destruction or enslavement, the World Powers have decided to fight. They have created the ultimate elite fighting force, code named COBRA. The cream of the World's tact and destroy the Enemy's main computer. Success depends on fast actions, raw courage and good planning. As soon as COBRA's assault begins the Enemy is alerted and his deadly computer program starts running. The countdown to destruction begins.....

Mission Briefing

Supreme Allied Command has decided that optimum chances of success will come from an assault by four members of Cobra Force. You must select your team from the eight. Limited information is available on the layout of the fortress, but we know it is on four levels and heavily defended with automatic weapon systems, electronic traps, killer robots and human guards. To survive these and overcome obstacles, you will have to work closely as a team. Intelligence reports suggest the main computer is highly advanced, calling on the resources of smaller peripheral computers around the building to increase the speed of its processing. Small organic computers have been spotted by Allied agents and we think that destroying these may give you extra time to carry out your mission. We have provided you with a Digital Lock Breaker (DLB).

You will need this to get through the doors of the main computer room. Locate as many captive scientists as possible to gain the code digits you need. We estimate you'll need a minimum of six of the nine digits to stand a real chance of breaking through the lock before time runs out. The fewer digits you have the longer your DLB will take. You are armed with a small, light-weight sub-machine gun that fits snugly into the palm of your hand. You have a supply of Electromagnetic Flux Grenades (EFGs) which will either destroy or confuse electronic equipment such as robots. You are wearing an advanced lightweight body armour. You can survive a number of 'hits' but if badly injured look out for First Aid facilities located in the fortress and make use of them if you can. Some of the doors in the complex can be opened with a good kick. But others are locked by control panels and pressure pads located in key positions around the building. The lifts too are controllable. Reports indicate that some crucial doors and lifts are controlled by switching consoles. You'll need to find these and activate the switches to enable other COBRA team members to continue their progress. Consoles are marked D (door) or L (lift). The door or lift may be some distance from its controlling console. For these and other reasons you are advised to map the fortress carefully. Initially, each team member will be positioned at a specific entry point around the ground level of the fortress. When you have solved the problems of this floor you'll have to descend to the lower levels and eventually find the main computer room.

Selecting Your Squad

Only four Commandos can make the assault. When the program has loaded, photos of your eight-strong squad will appear. Cycle the cursor around them using the joystick or the movement keys (see Controls) **DFGCVB** or **HJKNM**. Get character profiles by pressing FIRE Button on the joystick or space bar on the keyboard.

Move cursor to select or reject and use FIRE or **space-bar** to confirm.

Control Selection

You can control each Cobra Force member independently and switch control from one to the other at any time. Number keys 1 to 4 select the commando you control. Press 5 at any time for a status report.

Controls

The program can be controlled by keyboard or by a combination of keyboard and joystick.

The game screen gives you the following data.

1. The secret digits to crack the computer room's lock are shown on the DLB's display pad, bottom left.

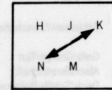
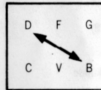
2. The remaining life force of each team member is displayed bottom right and the commando currently under player control is high-lighted.

3. The countdown to destruction is shown bottom right.

Movements

Cobra Force fighter are extremely agile, but diving, jumping and crawling leads to fatigue even in these highly trained commandos. They'll insist on an occasional breather if you push them too hard.

Each fighter can be moved in one of four directions using the **DFGCVB** and **HJKNM**, key groupings:



Alternatively, use a joystick.

JUMP

DIVE

CROUCH

STAND UP

KICK

Weapons

FIRE GUN

THROW

GRENADE

X, S, L, OR, AND F7
A, Z, ; OR, AND F5
-, = OR RETURN
+, . OR
G, W, P, OR, AND F1

SPACE (FIRE on joystick)

While FIRE is pressed, direction keys control direction of firing. Using more than one direction simultaneously produces a combined direction.

E, R, T, Y, U, I, O, R, AND F3

Before releasing the grenade the height of the throw can be adjusted using the direction keys. 'Backwards' throws a high lob. 'Forwards' throws towards the ground.

Laden

Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein, und vergewissern Sie sich, dass das Band vollständig zurueckgespult ist. Stellen Sie den Zaehlerstand auf Null ein. SHIFT/RUN STOP druecken. Danach die PLAY-Taste am Rekorder druecken. Wiederholen Sie diesen Vorgang fuer jedes Spiel, wobei Sie daran denken sollten, den Zaehlerstand fuer jedes Spiel in der dafuer vorgesehenen Spalte in diesem Heft einzutragen. Dadurch koennen Sie spaeter einzelne Spiele leicht wiederfinden.

Sollten Sie beim Laden Probleme haben, vergewissern Sie sich, dass die Tonkoeepfe des Rekorders sauber sind, und dass die Azimut-Kopf-Ausrichtung in Ordnung ist. Bei Schwierigkeiten fragen Sie Ihren Haendler.

Diskette Laden

Legen Sie die Diskette ein, und geben Sie LOAD "MENU", 8 ein. Dann druecken Sie die RETURN-Taste. Wenn alles geladen ist, geben Sie RUN ein und druecken die RETURN-Taste. Das Menue erscheint. Druecken Sie 1, 2 oder 3 um das entsprechende Spiel zu laden. Schalten Sie aus und an, und wiederholen Sie die o.g. Anleitung fuer jedes weitere Spiel.

INHALTSVERZEICHNIS

Zaehlerstand

1. DANDY

2. CAULDRON II

3. WHO DARES WINS II

4. PARADROID

5. STRIKE FORCE COBRA

1 DANDY

© Electric Dreams Software

Durch 15 Verliese muusst Du Dir einen Weg bahnen, kampfen, pluendern, pruegen bis zur Bewusstlosigkeit und hinabsteigen in die dunklen Schlunde und duestern Gruften der Menschlichen Seele. Ein praechtiges Paar: Sheba, nach einem Mann roher Zweibein zum Kampf geguertet, mit ihren 120kg Lebergewicht voll blutruestiger Muskelkraft, und Thor, ein Protzkerl und Superkrieger, mit dem nicht gut Kirschenstich ist. Ob zu zweit im Bunde oder allein, an Deiner Aufgabe aendert sich nichts: Du muusst des Schatzes habhaft werden und die gastigen Wesen bezwingen, die nichts anderes im sinne haben als Dein verderben. Sieh' zu, dass Du was zwischen die Zahne kriegst, denn nur so hast Du ne Chance, aus dem Spektakel mit heiler Haut davonzukommen. Und gelingt es Dir, saemtliche Schatze aufzuspuren, dann erhaltst Du nach jeder Runde einen Wink zu des Ratsels Loesung ...

SPIEL MIT 1. ORDER 2 TEILNEHMERN

KERKER WAHLEN: SPIELSEQUENZ NACH BELIEBEN

SCHATZE KONNEN GEGEN ENERGIEN EINGETAUSCHT WERDEN

C/64: BEDienung ueber JOYSTICK ODER TASTATUR

Spieler Nr. 1

Leertaste

F

R

Zauberspruch anwenden (1 - Spieler Version)

Zauberspruch anwenden * (2 - Spieler Version)

Schatz gegen Energie eintauschen

Spieler Nr. 2

G

T

O

Zauberspruch anwenden*

Schatz gegen Energie eintauschen

Spielpause einlegen

* Die Wirkung der Zaubersprueche ist eine zufaellige: **MANCHE** stiften Verwirrung, andere verursachen eine Laehmung oder den Tod.